



DIGITAL PLAYGROUND JAARVERSLAG 2008

INHOUDSOPGAVE

1. Inleiding.....	3
1.1 Projectomschrijving	3
1.2 Doelstelling	3
1.3 Methode	4
2 Organisatie.....	4
2.1 Personeel.....	5
2.2 PR en Communicatie.....	6
3 Activiteiten 2008	8
3.1 Educatie & Innovatie	8
3.1.1 DPtutorials.....	8
3.1.2 Shop4Media & DPages.....	8
3.2 DP Rotterdam	9
3.2.1 Samenwerking	9
3.2.2 Speciale projecten in Rotterdam	9
3.2.3 Werving	10
3.2.4 Boekingén	10
3.3 DP On Tour & DP Special.....	11
3.3.1 Projecten op locatie	11
3.3.2 Kwantitatieve specificatie per project.....	12
3.3.3 Conclusies	12
4 Informatieraster	13

1. Inleiding

Bij dit laatste jaarverslag voor de Cultuurplanperiode blikken we terug op vier jaar groei voor Digital Playground. Groei zowel in publieksbereik als in ambities. Na vier jaar staat DP definitief op de kaart als het succesvolste en langst lopende project op het gebied van media-educatie van Nederland. Een term die vier jaar geleden nog nauwelijks bekend was en je tegenwoordig overal tegenkomt.

Terugkijkend kunnen we stellen dat we onze doelen voor de Cultuurplanperiode 2004-2008 hebben gehaald. We wilden een permanente vestiging in Rotterdam, een groei in de projecten in het land en de mogelijkheid zelf aan onderzoek en ontwikkeling te doen. Dit is goed gelukt. We wilden meteen vanaf het begin van de cultuurplanperiode draaien om onze doelstellingen te halen. Zo low budget mogelijk startten de workshops in de kelder van de Cinerama bioscoop daarom al in september 2004. Jaarlijks volgen ruim 6.000 leerlingen hier nu een workshop.

Voor 1 januari 2005 had Digital Playground vijf keer een project op locatie buiten Rotterdam georganiseerd. Nu hebben we tientallen projecten op locatie achter de rug en is er zelfs een self supporting tak in Suriname. De opdrachtgevers variëren van kunstinstellingen en festivals tot gemeentelijke projecten en grote scholen. Van Friesland tot Zeeland en van Limburg tot Noord Holland, DP kwam haast overal en bereikt hiermee zo'n 5.000 leerlingen per jaar.

De schaal waarop we onze projecten op locatie hebben kunnen uitvoeren was minder groot dan we hadden verwacht. Projecten van meer dan twee weken blijken moeilijk te realiseren. Deze blijken te groot voor de meeste partners waar we mee samenwerken.

Het was echter niet haalbaar om in iedere hoek van het land te komen. Onder andere daarom hebben we de mogelijkheden van online media-educatie onderzocht. Het eerste project, Shop4Media.nl was gelijk een succesvolle. Het stelde onze afdeling Educatie en Innovatie (de voortzetting van de oorspronkelijke afdeling Onderzoek en Ontwikkeling) in staat om ervaring op te doen met online lesmethoden en legde een basis voor nieuwe producten die we in 2009 en verder zullen ontwikkelen.

In deze vier jaar heeft vooral een aanscherping van alles wat we doen plaatsgevonden. Door vast te houden aan het door ons ontwikkelde workshopconcept en dit stapje voor stapje te verbeteren zijn we een specialist geworden die toch door veel partijen inzetbaar is. Juist doordat we goed kunnen voorspellen hoe ons concept op een bepaalde plaats werkt. We hebben media-educatie in de vingers.

1.1 Projectomschrijving

Digital Playground laat jongeren vanaf 13 jaar, vanaf vmbo-niveau, kennis maken met de creatieve kant van de computer en met hedendaagse beeldcultuur. Dit gebeurt via online tools als Shop4Media.nl en DPages, maar vooral in workshops waar, onder begeleiding van jonge workshopleiders, jongeren de basisprincipes leren kennen van één van de volgende disciplines: foto- en videobewerking.

1.2 Doelstelling

Digital Playground stelt zich tot doel het creatieve gebruik van media onder jongeren te stimuleren en zo een bijdrage te leveren aan het kritische vermogen van jongeren ten aanzien van media. De creatieve omgang met media is de wijze waarop Digital Playground invulling geeft aan begrippen als mediacompetentie, visuele geletterdheid en mediawijsheid.

1.3 Methode

Deelname aan Digital Playground bestaat uit drie onderdelen: de voorbereiding door middel van de educatieve website Shop4Media.nl, de DP workshops en evaluatie achteraf op school door middel van de website DPages. De workshop kan ook los van de voorbereiding of de evaluatie worden geboekt en uitgevoerd, maar Digital Playground ontwikkelt zich naar een vorm waarin de workshop onderdeel uitmaakt van een lestraject waarin het model receptie-(re)actie-reflectie centraal staat. In de praktijk boekt nu echter nog meer dan 90% van de scholen alleen de workshop, los van het traject. Dit wordt vanaf 2009 actief aangepakt middels een praktisch teaching-the-teacher programma, dat start in Rotterdam. Bij succes wordt dit ook landelijk uitgevoerd.

Het programma van de workshops bestaat uit twee onderdelen: het maken van beeld- en geluidsopnamen met een digitale camera en een computerworkshop waarin het opgenomen materiaal wordt verwerkt tot een digitaal werkstuk met (bewegend) beeld en geluid. Het maken van eigen opnamen leert de jongeren keuzes te maken, kritisch te zijn en op een andere manier te kijken naar beelden. Door hen vervolgens de (digitale) technieken waarmee die beelden worden gemonteerd te laten ervaren, toepassen en begrijpen, leren ze hoe ze met beelden kunnen verleiden, manipuleren en beïnvloeden. De leerlingen worden gemotiveerd om zelf te spelen met betekenissen en met artistieke basisprincipes als vorm, kleur, compositie en ritme. Digital Playground stimuleert jongeren in hun eigen creativiteit en in hun omgang met beelden uit de kunst en uit de (jongeren)cultuur.

Digital Playground gaat uit van drie educatieve uitgangspunten, te weten

- Peer education
- Learning by doing
- Aansluiten bij belevingswereld jongeren

Peer education

Peer education betekent letterlijk leeftijdsgenotenonderwijs, kortom, jongeren leren van jongeren. Binnen Digital Playground heeft peer education twee functies: communicatie (jongeren nemen gemakkelijker informatie over van andere jongeren) en connectie (de overdracht verloopt soepeler wanneer de aansluiting wordt gevonden bij de belevingswereld van jongeren).

Learning by doing

Learning by doing staat voor het al werkend oplossen van problemen. Binnen Digital Playground verwijst learning by doing enerzijds naar het spelenderwijs eigen maken van kennis en vaardigheden en anderzijds naar het ontwikkelen van creativiteit door te experimenteren. De gebruikte eigen software, de DPTutorials, maakt dit binnen de huidige workshops mogelijk.

Aansluiten bij belevingswereld jongeren

Digital Playground heeft de overtuiging dat het creativiteit beter gedijt in een niet-schoolse omgeving. Door een aangename sfeer te creëren en in het aanbod aan te haken bij de belevingswereld van jongeren, wordt de leerling meer centraal gesteld dan in de reguliere lessituatie.

2 Organisatie

Digital Playground maakt onderdeel uit van Stichting Hal 4 en vormt daarbinnen een afdeling met eigen personeel en een eigen begroting. De activiteiten van Digital Playground hebben een landelijke uitstraling. Naast de vaste workshoplocatie in Rotterdam, waar duizenden leerlingen jaarlijks over de vloer komen worden vele projecten in het land en zelfs Suriname georganiseerd. Deze vallen in dit jaarverslag nog

onder de noemer DP On Tour en DP Specials. Vanaf 2009 gaat dit bedrijfsonderdeel verder als DP Projecten.

2.1 Personeel

Het kleine team van Digital Playground was ook in 2008 behoorlijk in beweging. Beide in 2005 begonnen medewerkers op respectievelijk Educatie en Innovatie en DP Projecten gingen een nieuwe uitdaging aan. Een nieuwe sales medewerker en floormanager vulden het team aan in de loop van het jaar. Er zijn zes medewerkers die uitsluitend voor dit project werken en drie medewerkers van Hal 4 die naast voor Digital Playground ook voor andere projecten van Stichting Hal 4 werken. Er is een poule van 20 workshopleiders die op oproepbasis voor het project in Rotterdam werken en 30 workshopleiders voor de projecten buiten Rotterdam. Het vaste personeelsbestand zag er gedurende het jaar als volgt uit:

Naam	Functie	FTE	In dienst	Uit dienst	Opmerkingen
Annejole Jacobs-De Jongh	Coördinator Sales	0,4	8-6-1998	30-4-2008	
ArijJan Verboon	Coördinator Digitale Media	0,8	18-8-2008	n.v.t.	
Corina Maduro	Programmacoördinator	0,9	1-6-2007	n.v.t.	
Eva Schaap	Sales medewerker	0,8	6-6-2007	5-6-2008	
Evan van der Most	Directeur/bestuurder Hal 4	1,0	1-1-1983	n.v.t.	0,6 fte voor DP
Eveline van Stuijvenberg	Projectleider Educatie & Innovatie	0,8	1-1-2005	30-4-2008	
Hedi D. Legerstee	Communicatie	0,8	1-5-2007	n.v.t.	
Henry Vorselman	Hoofd afdeling DP	0,9	22-10-2001	n.v.t.	
Martine Verwaaijen	Floormanager	1,0	1-9-2008	n.v.t.	
Melanie van Dongen	Floormanager	0,8	1-10-2006	29-2-2008	
Sewan Mumcuyan	Zakelijk leider Hal 4	0,8	1-7-2007	n.v.t.	0,5 fte voor DP
Sjoerd Oudman	Floormanager	0,6	1-3-2009	30-6-2009	
Tanya Lodder	Sales	1,0	30-6-2008	n.v.t.	0,7 fte voor DP
Valentijn Webbers	Projectleider	0,9	1-1-2005	31-10-2008	

2.2 PR en Communicatie

Digital Playground richt zich in de communicatie in eerste instantie op scholen en daarmee op docenten, directies en CKV coördinatoren, niet op de jongeren zelf. Desalniettemin is het belangrijk dat Digital Playground een imago uitstraalt van een jonge en coole club mensen die midden in de mediawereld staat. We moeten met onze uitingen de docenten overtuigen dat we een degelijk en doordacht product leveren dat daarnaast ook hun leerlingen aanspreekt.

Drukwerk

Het beeld van seizoen 2008-2009 (zie de voorkant van dit jaarverslag) werd vormgegeven door Darrin Umboh van Shop Around. Zijn stijl past goed bij Digital Playground en bij de jaarlijkse opdracht om een beeld te ontwerpen waarin onze mascotte Dig-E en het creatief bezig zijn met digitale media centraal staat. De visual is gebruikt op verschillende drukwerk producties: poster, jaarbrochure en flyers.

De brochure is aan het einde van het schooljaar naar alle contacten in het onderwijs in Zuid-Holland verzonden. De posters worden verspreid via de scholen die workshops boeken, via uiteenlopende samenwerkingspartners en tijdens presentaties op beurzen en aanverwante evenementen. Er zijn twee verschillende flyers gemaakt: één voor Digital Playground in het Filmhuis Den Haag en één voor Digital Playground algemeen, zodat deze ook voor de wervingscampagnes voor de projecten in het land in te zetten is.

Promotie DP Animatieweken

Er zijn in het voorjaar van 2008 een flyer en een DVD gemaakt speciaal ter promotie van de DP Animatieweken. De flyer is zeer breed verspreid, zowel regionaal als landelijk. De DVD is in een kleinere oplage op landelijk niveau verspreid onder bestaande contacten in het onderwijs en naar mogelijke samenwerkingspartners (musea, kunstinstellingen, stichtingen kunstzinnige vorming).

Netwerk

Één keer in de twee maanden verstuurt Digital Playground een e-nieuwsbrief naar ruim 1.600 eigen contacten uit het onderwijs en andere geïnteresseerden.

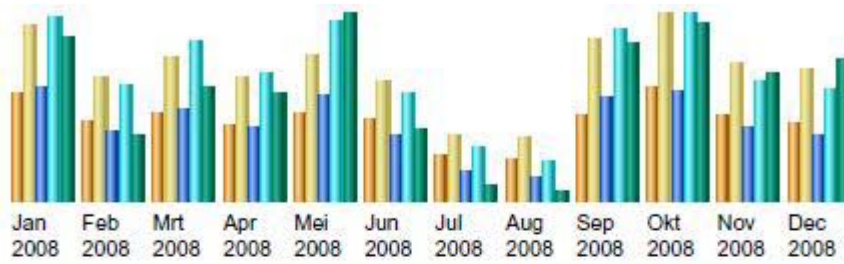
Digital Playground is participant geworden van het Mediawijsheid Expertisecentrum, opgericht in mei 2008. In dit netwerk verbinden partijen zich rond een brede maatschappelijke visie op mediawijsheid en de daarbij behorende doelstellingen met betrekking tot de versterking van mediawijsheid in de samenleving.

In 2008 heeft Digital Playground zich meerdere malen gepresenteerd op bijeenkomsten, evenementen en congressen:

17 febr. Museum voor Communicatie in Den Haag
20 maart Bits&Bytes van Edu-Art Gelderland
26 maart Docentendag in Amsterdam, georganiseerd i.s.m. Productiehuis Nowhere
8 april ProBiblio in Haarlem
13-14 sept Festival Witte de With
24 april Expertmeeting Erfgoed Nederland
27 mei Theater Advies Dag Den Haag
7 sept 'R Uitmarkt
22 sept Biebwatch Leeuwarden
5 nov Studiedag Mediawijsheid Zeeland

Website

In de maanden januari tot en met december 2008 zijn er 33.850 unieke bezoekers op www.digitalplayground.nl geweest.



Maand	Unieke bezoekers	Aantal bezoeken	Pagina's	Hits	Bytes
Jan 2008	3745	6116	161095	261251	20.94 GB
Feb 2008	2827	4282	98986	163944	8.39 GB
Mrt 2008	3072	5019	133183	225623	14.45 GB
Apr 2008	2664	4286	105744	183343	13.71 GB
Mei 2008	3096	5141	149525	257424	23.94 GB
Jun 2008	2861	4205	94405	152179	9.07 GB
Jul 2008	1592	2316	43437	74628	2.07 GB
Aug 2008	1403	2240	34295	54927	1.22 GB
Sep 2008	2990	5611	145193	245256	20.05 GB
Okt 2008	3928	6528	156453	266610	22.76 GB
Nov 2008	2976	4827	104436	169516	16.32 GB
Dec 2008	2696	4589	94254	159628	18.23 GB
Totaal	33850	55160	1321006	2214329	171.15 GB

3 Activiteiten 2008

3.1 Educatie & Innovatie

De inhoudelijke, technische en didactische ontwikkeling van Digital Playground als geheel staat binnen deze afdeling centraal. De afdeling ontwikkelt de Rotterdamse workshops in samenwerking met de kunstinstellingen in Rotterdam en de overige workshops samen met de partners in het land. 2008 heeft vooral in het teken gestaan van visieontwikkeling, mede door een wisseling van de wacht.

De afdeling Educatie & Innovatie is binnen Digital Playground verantwoordelijk voor de aansluiting van het aanbod op het onderwijs en de resultaten van dit werk zijn terug te vinden in alle producten en activiteiten van Digital Playground. Daarbij staat de ontwikkeling van een passende didactische methodiek voorop, die tot uiting komt in de lesbrieven, de gebruikte technologie, inhoudelijke verdieping, nieuwe workshops en de opleiding van de workshopleiders.

Digital Playground is bij uitstek een educatief project dat wordt ingezet voor de invulling van het vak Culturele en Kunstzinnige Vorming (CKV). De workshops van Digital Playground hebben sterke raakvlakken met kunst- en media-educatie.

3.1.1 DPtutorials

De eigen software, de DPtutorials, is een van de belangrijkste middelen die Digital Playground heeft. De DPtutorials maken learning-by-doing mogelijk. De workshopleider hoeft hierdoor niet voor de groep plenair uit te leggen hoe de software werkt, maar de leerlingen worden door Dig-E, onze mascotte, stap voor stap meegenomen in de bewerkingssoftware waar ze hun film, website, etc. mee maken. Ze krijgen precies genoeg uitgelegd om in staat te zijn creatief te worden en zelf hun werkstuk af te maken. De workshopleider heeft de rol van begeleider en moet vooral enthousiasmerend werken.

In 2008 zijn de DPtutorials niet verder doorontwikkeld. Hiertoe was ook geen noodzaak.

3.1.2 Shop4Media & DPages

Het vertrek, begin 2008, van een van de medewerkers op de afdeling Educatie en Innovatie heeft tot gevolg gehad dat de doorontwikkeling van Shop4Media en DPages in 2008 stil is komen te liggen. We hebben ambities om ons online aanbod uit te breiden. Deze zijn ook in de Cultuurplan aanvraag omschreven. Met dit in het achterhoofd is een profiel opgesteld van een nieuwe medewerker die deze visie onderschrijft en hier invulling aan kan geven. Deze nieuwe coördinator Digitale Media heeft de afdeling er van weten te overtuigen dat voor effectieve media-educatie er nieuwe tools moeten worden ontwikkeld en dat Shop4Media en DPages niet de juiste middelen zijn om je op een DP workshop voor te bereiden. Shop4Media wordt daarom als aparte les media-educatie (wat het al is) voortgezet en de inzet van DPages wordt beëindigd. Shop4Media draait nog steeds en wordt regelmatig gebruikt door scholen uit het hele land. DPages is door gebrek aan promotie en ontwikkeling nauwelijks gebruikt. In ons streven jongeren mediawijs te maken willen we dicht bij de belevingswereld van de jongeren zelf blijven. Het is daarom beter om bij de publicatie van de resultaten van onze workshops tools als Youtube en Hyves toe te passen binnen ons concept in plaats van zelf deze platforms te ontwikkelen.

Shop4Media wordt voorlopig onderhouden en we blijven docenten ondersteuning bieden bij het gebruik ervan. De site wordt losgekoppeld van DPages en de Digital Playground website en gepromoot als een les media-educatie. Doordat er geen doorontwikkeling heeft plaatsgevonden is de geplande module waarin we het gebruik kunnen monitoren niet gebouwd. Helaas kunnen we hierdoor het gebruik van Shop4Media niet rapporteren.

3.2 DP Rotterdam

3.2.1 Samenwerking

Voor de inhoud van de workshops, met name de DP+ workshops, wordt samengewerkt met culturele instellingen in Rotterdam. De instellingen die in het kader van de workshops zijn bezocht zijn: Museum Boijmans van Beuningen, Kunsthal, Natuurhistorisch Museum Rotterdam, Maritiem Museum, Historisch Museum Rotterdam – Schielandshuis.

In 2008 zijn er de volgende tentoonstellingen bezocht tijdens de DP+ workshops:

Museum Boijmans van Beuningen

Twee opdrachten bij vaste tentoonstelling: 'Droomkunst' en 'Geen Kunst Aan' (hele jaar)

Vreemde dingen: Surrealisme en Design (sept '07 – jan '08)

Kunsthal

Jean Tinguely, Alles Beweegt (okt '07 – jan '08)

Thuis in de Gouden Eeuw (febr '08 – mei '08)

Glorie van Rome: Burgers, Keizers & Gladiatoren (okt '08 – mrt '09)

Natuurhistorisch Museum Rotterdam

Opdrachten bij de vaste tentoonstelling (hele jaar)

Historisch Museum Rotterdam - Schielandshuis

Programma Focus op je Stad bij Inspiratie Rotterdam (jan '08)

Bloedmooi (sept '07 – juli '08),

Now&Wow: Exhibitionism (nov '08 – jan '09)

Naast workshops met museumbezoek zijn er ook programma's ontwikkeld in samenwerking met kunstinstellingen waarvoor een bezoek aan de specifieke instelling niet nodig was. Voorbeelden daarvan zijn de 'Beeldende kunst in de Openbare Ruimte-route' in samenwerking met het CBK en de 'architectuurroute' met het Nederlands Architectuurinstituut.

3.2.2 Speciale projecten in Rotterdam

Maritiem Museum – 'Moving Aboard'

Naar aanleiding van de succesvolle samenwerking in 2007 bij de tentoonstelling 'Varen naar Mekka' heeft het Maritiem Museum in aanloop naar de heropening van 'Buffel' aangegeven opnieuw een programma te willen maken met Digital Playground. Dit resulteerde in de DP+ workshop 'Moving Aboard' die in april van start ging. De deelnemers maken hun filmopnamen het museumschip. De 'Buffel' is na een grondige renovatie weer in al zijn pracht te bewonderen en is het perfecte decor voor het maken van een spannende korte genrefilm.

International Film Festival Rotterdam (IFFR)

De samenwerking met het IFFR is in 2008 geïntensiveerd. De workshop – met een introductie van een jonge Rotterdamse filmmaker – bleef gehandhaafd. Het vinden van deze jonge filmmakers verliep zeer soepel door de medewerking van het Rotterdams Fonds voor de Film en audiovisuele media. De deelnemers maakten in de workshop een 1-minuut-film die vervolgens kans liep om een Junior Tiger Award te winnen. De uitreiking werd georganiseerd door het IFFR en vond plaats in de grote zaal van Rotterdamse Schouwburg. Aansluitend was de vertoning van de winnende MovieSquad film (NIF).

Geweldig Charlois

In opdracht van de deelgemeente Charlois heeft bureau LubbeVlieger het project Geweldig Charlois opgezet. Het doel van dit project is kansarme, laagopgeleide jongeren uit de deelgemeente te laten nadenken over geweld. LubbeVlieger heeft Digital Playground benaderd voor de uitvoering. Verspreid over een aantal weken zijn er workshops gegeven gecombineerd met voorbereidende lessen en evaluatielessen. Het

project werd afgesloten met een screening en uitreiking van prijzen voor de beste filmpjes in Theater Zuidplein.

3.2.3 Werving

In 2008 zijn beide parttime werkende sales medewerkers bij Hal 4 vervangen door één fulltime medewerker. Zij werkt ook voor Theater Hal 4. De medewerker heeft contact met CKV docenten en CKV coördinatoren in de regio Rotterdam. Nieuwe tentoonstellingen bij onze samenwerkingspartners zijn aangegrepen om extra mailings naar het onderwijs te doen, naast de jaarlijkse grote mailing van de nieuwe brochure voor schooljaar 2008-2009.

De SKVR boekt jaarlijks een groot aantal workshops bij Digital Playground in het kader van het Cultuurtraject. In dit aanbod werden de DP Animatie workshops, de workshop Moving Aboard (in samenwerking met het Maritiem Museum), Beeldlimerick en de Soundwalk opgenomen in 2008.

3.2.4 Boekingen

De volgende 56 scholen hebben een of meerdere workshops geboekt in 2008:

Albeda College	Het College Vos	Riederwaard Talenta
Ammancollege	Het Goese Lyceum	Rijswijks Lyceum
Artez Hogeschool	Holland Accent College	ROC de Leijgraaf
Bonaventura College Leiden	ID College	St. Laurenscollege
Calvijn	Kaj-munk college Hoofddorp	Stanislas College
College Vos	Kosmopolis (stranger Festival)	Stedelijk Dalton Lyceum
Comeniuscollege	Krimpenerwaard College	Stedelijke CVO PestaloZZi
Commanderij College	Libanon	Thorbecke VO
De Passie (SKVR)	Maerlant college	Time Out OOVVR
Develsteijn college	Markenhage College Breda	Wartburg College
Einsteinlyceum (SKVR)	Markland College	Willem de Zwijger College
Emmauscollege	Melanchthon	Wolfert van Borselen
Farel College	Minkema College	Zadkine
Frencken College	Nieuw Zuid	Zadkine ict college
Gemini College	Nova College	Zadkine popacademie
Grafisch Lyceum	Penta College	ZPC
Havo voor muziek en dans	Penta college blaise pascal	ZPC pro
Herbert Visser College	Picasso College	Zwin College

In dit overzicht is geen onderscheid gemaakt tussen diverse vestigingen van scholen, tenzij het ook echt een niveauverschil is (havo/vwo - vmbo) of een duidelijk andere tak van de school (met name bij ROC). Van meerdere scholen hebben verschillende vestigingen onafhankelijk van elkaar workshops geboekt.

Het totale aantal deelnemers in Rotterdam was 6.106. Vergeleken met 2007 is dit een flinke daling. In het jaarverslag van 2007 werd al aangegeven dat het succesvolle resultaat van dat jaar niet geheel verklaard kon worden. Wat in ieder geval opvalt, is dat de gemiddelde groeps grootte kleiner wordt. Daarnaast zijn er meerdere redenen aan te wijzen voor het achterblijven van het resultaat ten opzichte van de doelstelling.

- Terughoudendheid bij scholen om in het najaar te boeken i.v.m. de introductie van de Cultuurkaart.
- Geen groot succesvol project zoals Varen naar Mekka, dat in 2007 een deel van de positieve uitschieter verklaarde.
- Enkele grote boekers boekten in 2006 in het najaar en in 2009 in het voorjaar. Hierdoor zijn ze wel klant in opeenvolgende schooljaren, maar niet in 2008.

- De personeelwissel op sales.

3.3 DP On Tour & DP Special

Digital Playground organiseert projecten door heel Nederland: DP On Tour en DP Special, al zijn we deze inmiddels DP Projecten gaan noemen. Het onderscheid bestond er in dat de inhoud, vorm, partner en aanleiding van projecten vaak verschillen. De uitvoering is echter altijd via het vaste DP workshopconcept. Het bleek verwarrend te werken om naar de klant een onderscheid te maken in Tours en Specials. Voor hen is het allemaal DP.

3.3.1 Projecten op locatie

In 2008 heeft Digital Playground voor het eerst Venlo, Alphen a/d Rijn en Terneuzen aangedaan. Daarnaast zijn met bestaande partners een aantal bestaande projecten herhaald en uitgebreid in Amsterdam, Den Haag, Leiden, Breda, Utrecht, Vlissingen, Leeuwarden, Heerlen en Venlo. Enkele projecten worden hier toegelicht.

DP Utrecht, Nederlands Film Festival

Al jaren werkt Digital Playground in Utrecht samen met het Nederlands Film Festival. De herhaalde samenwerking heeft ertoe geleid dat Digital Playground bij het onderwijs is gaan leven en dat leerlingen zich steeds beter zijn gaan voorbereiden op de workshop. Een extra stimulans hierbij zijn de Junior Kalveren Awards die tijdens de gala-avond worden uitgereikt voor beste film, beste montage, beste acteur, beste actrice en beste cameravoering. Het project is bij herhaling een groot succes.

DP Leeuwarden, Parnas

Begin oktober was Digital Playground voor de tweede maal te gast bij Parnas; Centrum voor de Kunsten in Leeuwarden. Er werden een volle week lang workshops gegeven. De deelnemers konden kiezen uit verschillende thema opdrachten: Architectuur/Natuur, Commercial, Nieuws uit Leeuwarden en Street Poetry. Bij alle opdrachten werd het nadenken over het bewust gebruiken van de locatie benadrukt, waardoor de deelnemers met een ander oog naar hun omgeving keken.

DP Heerlen, Glaspaleis

Onder de titel 'DP meets Harrie Geelen' organiseerde Digital Playground van 27 t/m 31 oktober animatiewerkshops bij de tentoonstelling 'Hamelen, Hilversum, Heerlen' in het Glaspaleis Heerlen. De tentoonstelling gaf een overzicht van het werk van Harrie Geelen, het creatief brein achter onvergetelijke tv-series uit de jaren '70 zoals 'Oebele' en 'Kunt u mij de weg naar Hamelen vertellen, mijnheer?'. Hij schreef (kinder)boeken en liedjes en schreef en regisseerde mee aan Ollie B. Bommels 'Als je begrijpt wat ik bedoel?'. Tijdens de workshops maakten de deelnemers een korte stop motion animatiefilm, waarvoor fragmenten uit verhalen, songteksten en gedichten van Harrie Geelen ter inspiratie werden ingezet.

DP Den Haag, Filmhuis Den Haag

Het Filmhuis Den Haag heeft met steun van gemeente Den Haag kunnen investeren in techniek en een ruimte vrijgemaakt voor Digital Playground workshops. Scholen in Den Haag kunnen zo het hele jaar door workshops fotografie en film boeken. De workshops in Den Haag zijn grotendeels met succes ontwikkelde en uitgevoerde workshops uit Rotterdam, zoals City Commercials.

DP Suriname, The Back Lot

De Surinaamse stichting The Back Lot organiseert Digital Playground workshops in Suriname. De stichting zet zich in de film- en televisiesector in Suriname te professionaliseren en verder te ontwikkelen. The Back Lot organiseert nu voor het tweede jaar achtereenvolgende workshops tijdens de filmfestivals 'IFFR Flies Paramaribo' en 'IDFA

Flies T@opics' en langzaam wordt de stap gezet richting andere gebieden in Suriname. In 2008 waren er projecten in Nickerie, Paramaribo, Latour, Guyana en Trinidad. De rol van Digital Playground beperkt zich tot advies en technische ondersteuning. The Back Lot heeft de ambitie om de workshops van Digital Playground in heel Suriname te organiseren, en zelfs daarbuiten.

3.3.2 Kwantitatieve specificatie per project

Jaaroverzicht Digital Playground Projecten

Project	Opdrachtgever	Periode	Aantal
Den Haag	Filmhuis Den Haag	januari	20
Nickerie	The Back Lot	18 t/m 20 jan	70
Latour	The Back Lot	26 jan	40
Den Haag	Filmhuis Den Haag	februari	40
Den Haag	Museum voor Communicatie	17 feb	40
Guyana	The Back Lot	3 t/m 5 mrt	100
Leiden	Het Leidse Volkshuis	3 t/m 7 mrt	142
Trinidad	The Back Lot	10 t/m 12 mrt	100
Den Haag	Filmhuis Den Haag	maart	194
Guyana	The Back Lot	15 t/m 20 mrt	100
Venlo	Kunstencentrum Venlo	17 t/m 21 mrt	272
Paramaribo	IFFR flies Tropics	3 t/m 13 apr	100
Den Haag	Filmhuis Den Haag	april	300
Terneuzen	Toonbeeld	14 t/m 16 apr	80
Amsterdam	IDFA/Nowhere/Luzac	13 mei t/m 4 juni	210
Den Haag	Filmhuis Den Haag	mei	288
Alphen aan den Rijn	Parkexpressie	13 t/m 30 mei	800
Breda	Graphic Design Museum Breda	11 jun	50
Den Haag	Filmhuis Den Haag	juni	111
AZC Brabant	De Vrolijkheid	7 t/m 9 juli	60
	<i>Zomervakantie</i>		
Den Haag	Filmhuis Den Haag	september	213
Utrecht	Nederlands Film Festival	8 t/m 19 sept	460
Amsterdam	Nowhere	9, 10 sept	80
Vlissingen	Film By The Sea	15 t/m 19 sept	100
Den Haag	Filmhuis Den Haag	oktober	113
Leeuwarden	Parnas	13 t/m 17 okt	265
Heerlen	Glaspaleis	27 t/m 31 okt	230
Den Haag	Filmhuis Den Haag	november	193
Amsterdam	IDFA Nowhere	8 t/m 12 dec	125
Den Haag	Filmhuis Den Haag	december	297
Totaal			5.193

3.3.3 Conclusies

Het lukt goed om projecten op locatie te organiseren. We krijgen meer aanvragen dan we kunnen honoreren, maar dit komt vooral doordat men ons nogal eens ziet als een partij die je kunt inhuren om filmpjes te maken met leerlingen. Dat we een educatief concept en een vaste werkwijze hebben ontgaat veel mensen. We moeten er aan werken dit duidelijk te maken.

Hoewel het aantal projecten tot tevredenheid stemt is het vooral de omvang die achterblijft. De meeste duren een week of korter. Projecten zoals Alphen a/d Rijn die drie weken duren en vrijwel vol zitten zijn zeldzaam. Dat projecten staan of vallen met

enthousiaste partners wordt hiermee weer bewezen, want dit project wordt gerealiseerd in samenwerking met één enkele fanatieke CKV docent.

Momenteel zetten we naast het organiseren van projecten op locatie in op het aangaan van structurele samenwerking met een of meerdere lokale partijen. In Amsterdam is hiervoor al veel voorwerk verricht. In Zeeland is een subsidieaanvraag voor de provincie in voorbereiding. Hetzelfde geldt voor Overijssel.

In Den Haag werd de samenwerking in 2008 voortgezet zoals gepland. Het Filmhuis Den Haag heeft de wens geuit om niet meer kwantitatief te groeien, maar vooral op inhoud. Dit i.v.m. de kosten en de bezetting van de workshopruimte die ook voor andere activiteiten wordt gebruikt.

4 Informatieraster

Het informatieraster is het format waarin de gemeente Rotterdam de kwantitatieve informatie van Digital Playground jaarlijks wil ontvangen. De meeste cijfers zijn in het bovenstaande al genoemd.

Activiteit en bereik	Plan 2008	Verslag 2008
DP Rotterdam		
Aantal scholen	50	56
Leerlingen	7.500	6.106
- Rotterdam	6.000	3.263
- Elders (regio)	1.500	2.843
DP On Tour		
Projecten	4	6
Leerlingen	2.500	1.797
DP Special		
Projecten	10	15
Leerlingen	3.500	3.396
Shop4Media*		
Gebruikers (t/m verslag)	3.500	-

* monitoring van gebruik van Shop4Media is helaas niet mogelijk doordat de module die daarvoor gebouwd moest worden niet is gebouwd. Redenen hiervoor in paragraaf 3.1.2.